

**TATA RIAS FANTASI ANEMON MEDUSA DALAM PERGELARAN
DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA**

PROYEK AKHIR

**Diajukan Kepada
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Ahli Madya**



Disusun Oleh :

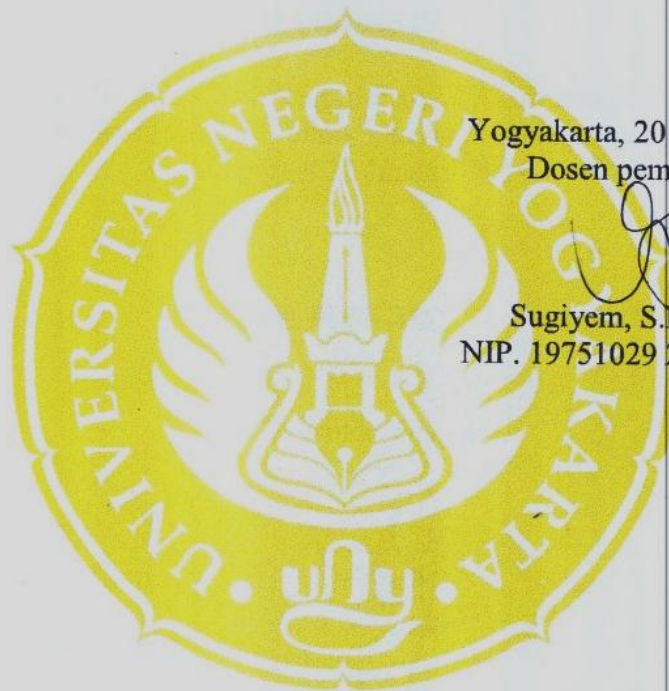
**MENTARI PANGESTIWI
14519134035**



**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JANUARI 2019**

LEMBAR PERSETUJUAN

Proyek Akhir ini berjudul “Tata Rias Fantasi Anemon Medusa dalam
pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara” telah disetujui dosen
pembimbing untuk diajukan.



Yogyakarta, 20 Januari 2019
Dosen pembimbing

Sugiye, S.Pd., M.Pd
NIP. 19751029 200212 2 002

LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir

TATA RIAS FANTASI ANEMON MEDUSA DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA

Disusun oleh:

MENTARI PANGESTIWI
NIM.14519134035

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias
dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 23 Januari 2019

TIM PENGUJI

Nama jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Sugiyem, S.Pd., M.Pd
Ketua penguji pembimbing

25 Januari 2019

Dr. Widiastuti, S.Pd., M.Pd
Sekertaris

25 Januari 2019

Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP., M.Si
Penguji

25 Januari 2019

Yogyakarta, 28 Januari 2019

Dekan Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001

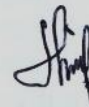
SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mentari Pangestiwi
NIM : 14519134035
Program studi : Tata Rias dan Kecantikan
Fakultas : Teknik
Judul proyek akhir : Tata Rias Fantasi Anemon Medusa Dalam
Pergelaran Sabda Raja Mutiara

Menyatakan bahwa laporan proyek akhir ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya, pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 20 Januari 2019
Yang Menyatakan,



Mentari Pangestiwi
NIM. 14519134035

TATA RIAS FANTASI ANEMON LAUT A DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA

Oleh:
Mentari Pangestiwi
NIM 14519134035

ABSTRAK

Proyek Akhir ini bertujuan untuk 1) menciptakan rancangan kostum dan aksesoris, tata rias wajah fantasi serta penataan rambut tokoh Anemon medusa pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara, 2) menata kostum dan aksesoris, mengaplikasikan tata rias wajah fantasi, *face painting*, penataan rambut, body painting dan kostum tokoh Anemon Medusa pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara, 3) menampilkan tokoh Anemon Medusa pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

Metode pengembangan yang digunakan Anemon Medusa untuk mencapai untuk mencapai tujuan menggunakan R&D dengan model pengembangan 4D, yaitu *define (pendefinisian)* adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran yang mencakup beberapa analisis, *design (perencanaan)* bertujuan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran, *develop (pengembangan)* adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: (1) penilaian ahli yang diikuti dengan revisi, (2) uji coba pengembangan, dan *disseminate (penyebarluasan)* merupakan suatu tahap akhir pengembangan. Tahap diseminasi dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok, atau system.

Hasil Akhir yang diperoleh dari proyek akhir yaitu : 1) rancangan kostum menerapkan unsur garis lengkung, bentuk, ukuran, tekstur halus, warna orange hijau serta menggunakan prinsip *balance* atau keseimbangan ; 2) terwujudnya tatanan kostum dari kostum bagian kepala, kostum bagian leher, kopyor bagian punggung, kostum bagian pinggang, kostum bagian kaki, tata rias afantasi berupa tat rias *prosthetic* ; 3) terselenggaranya pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara dengan menampilkan tokoh Anemon Medusa tanggal 26 Januari 2017 pukul 13.00 WIB di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan dihadiri kurang lebih 600 penonton yang pelaksanaannya berjalan lancar dan sukses.

Kata kunci: tata rias fantasi , anemon medusa, drama musikal sabda raja mutiara.

MARINE ANEMON FANTASY MAKEUP A IN MUSICAL PERFORMANCE OF THE WORD OF THE KING OF PEARLS

By:
Mentari Pangestiwi
14519134035

ABSTRACT

This Final Project aims to 1) create costume and accessory designs, fantasy makeup and hair styling of Anemon medusa characters on Sabda Raja Mutiara musical performances, 2) arranging costumes and accessories, applying fantasy makeup, face painting, hair styling, body painting and costume of Anemon Medusa figure on the performance of Sabda Raja Mutiara musical drama, 3) featuring Anemon Medusa character at the performance of Sabda Raja Mutiara musical drama.

The development method used to achieve to achieve the goal of using R & D with the 4D development model, which is define (defining) is the stage to define and define learning conditions that include several analyzes, design aims to design learning tools, develop) is a stage to produce development products carried out through two steps, namely: (1) expert assessment followed by revision, (2) development testing, and disseminate (dissemination) is a final stage of development. The dissemination phase is carried out to promote development products to be acceptable to users, whether individuals, groups or systems.

The final results obtained from the final project are: 1) costume design applies elements of curved lines, shape, size, fine texture, orange green color and uses balance or balance principles; 2) the realization of the costume order from the costume of the head, the costume of the neck, the cosy of the back, the costume of the waist, the costume of the legs, the adornment makeup in the form of a prosthetic tattoo; 3) the performance of Sabda Raja Mutiara's musical drama performed by displaying Anemon Medusa character on January 26, 2017 at 1:00 p.m. in the Auditorium building of Yogyakarta State University attended by approximately 600 spectators whose implementation was smooth and successful.

Keywords: fantasy makeup, A-marine anemone, musical performace of the Word of King of Pearls

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat, Taufik, dan Hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir ini yang berjudul “Sabda Raja Mutiara” yang dilaksanakan pada tanggal 26 januari 2017 dapat terlaksana dengan baik.

Dalam kelancaran penulisan kegiatan Proyek Akhir ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan kepada penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung . Ucapan terimakasih tersebut penulis sampaikan kepada Yth. Bapak/ibu:

1. Prof. Dr. H. Rochmat Wahab, M.Pd.,M.A., Selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Widarto, M.Pd selaku Dekan, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Dr. Mutiara Nugraheni STP, M.si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Asi Tritanti, M.Pd selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan .
5. Sugiyem, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing Proyek Akhir.
6. Dosen Prodi Tata Rias dan Kecantikan
7. Afif Ghurub Bestari, M. Pd selaku perancang dan sutradara pagelaran Drama Musikal Proyek Akhir.
8. Kedua orang tua yang telah memberi dukungan dan semangat baik spiritual maupun materi.

9. Teman-teman dan seluruh pihak yang penulis tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Proyek Akhir ini Masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan, demi perbaikan dimasa mendatang.

Akhir ucapan terimakasih, semoga laporan ini memberikan manfaat penulis dan pembaca, setidaknya menambah ilmu didunia Tata Rias dan Kecantikan.

Yogyakarta, 3 Januari 2019



Mentari Pangestiwi

DAFTAR ISI

hal

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisa	5
F. Manfaat Penulisan	5
G. Keaslian Gagasan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Sinopsis Cerita	8
B. Sumber Ide	8
1. Pengertian Sumber Ide	8
2. Pengembangan Sumber Ide	9
C. Desain.....	11
1. Pengertian Desain	11
2. Prinsip Desain	12
3. Unsur Desain.....	12
D. Kostum Dan Aksesoris Pendukung	16
1. Kostum	16
2. Jenis-Jenis Kostum	17
3. Aksesoris.....	17
E. Tata Rias Wajah	18
1. Tata Rias Wajah	18
2. Jenis-Jenis Tata Rias	18
F. Pagelaran	20
1. Pengertian Pagelaran	20
2. Tema Pergelaran.....	20
3. Tata Cahaya (<i>Lighting</i>)	21
4. Tata Musik	21

BAB III KONSEP RANCANGAN	23
A. <i>Define</i> (pendefinisian).....	23
1. Analisis Cerita	23
2. Analisis karakter dan karakteristik	24
3. Analisi Sumber Ide.....	24
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide	25
B. <i>Design</i> (perencanaan).....	25
1. Desain Kostum	26
2. Desain Aksesoris	27
3. Desain Penataan Rambut	27
4. Desain <i>Face Painting/Body Painting</i> 3.....	28
C. <i>Develop</i> (pengembangan).....	29
D. <i>Desiminate</i> (penyebarluasaan)	30
1. Rancangan Pagelaran	30
2. Penilaian Ahli Juri.....	31
3. Gladi Kotor	31
4. Gladi Bersih	32
5. Pagelaran	32
 BAB IV PROSES, HASIL PEMBAHASAN	 34
A. Proses, Hasil, Pembahasan <i>define</i>	34
B. Proses, Hasil, Pembahasan <i>design</i>	35
C. Proses, Hasil, Pembahasan <i>develop</i>	39
D. Proses, Hasil, Pembahasan <i>disseminate</i>	42
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	 45
A. Kesimpulan	45
B. Saran	47
 DAFTAR PUSTAKA	 49
LAMPIRAN	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Anemon Laut.....	24
Gambar 2. Desain kostum.....	26
Gambar 3. Desain Aksesoris.....	27
Gambar 4. Desain Sanggul.....	28
Gambar 5. Desain face painting & body painting.....	28
Gambar 6. Kostum, aksesoris dan hasil akhir	36
Gambar 7. Desain <i>face painting</i>	38
Gambar 8. Desain <i>face painting</i>	38
Gambar 9. <i>Prototype</i> Tokoh Anemon Medusa	41

DAFTAR LAMPIRAN

Foto 1. Tokoh Saat Berada Diatas Panggung	53
Foto 2. Tokoh Dan <i>Beuticion</i> Saat Berada Diatas Panggung	53
Foto 3. Foto Bersama Dosen Pembimbing	54
Foto 4. Foto Bersama Seluruh Dosen Dan Mahasiswa	54

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia sebagai salah satu wisata bahari yang merupakan sebuah tren wisata yang saat ini sedang berkembang pesat di seluruh dunia (Akhyaruddin, 2012). Banyak orang mulai melakukan jenis wisata ini. Beberapa hal yang ingin dilakukan oleh wisatawan pada wisata bahari adalah menyelam (*diving*), *snorkeling*, berselancar (*surfing*), berlayar (*sailing*), bersampan (*boating*), memancing, dan sebagainya. Daerah wisata yang banyak diminati baik turis dalam. Hampir setiap gugusan kepulauan yang terdapat di wilayah Republik Indonesia memiliki ciri khas masing-masing. Setiap pulau maupun kepulauan di Indonesia dapat dijadikan objek wisata bahari, mulai dari aktivitas menyelam, *snorkeling*, renang, selancar, mancing, dan sebagainya. Salah satu lokasi yang terkenal akan kekayaan sumber daya alam hayatinya adalah Kepulauan Wakatobi di Provinsi Sulawesi Tenggara. Banyak orang yang tidak tahu atau tidak percaya bahwa di Propinsi Sulawesi Tenggara ada tempat yang indah untuk berwisata bahari. Sedikitnya ada 5 tempat wisata bahari di Sulawesi Tenggara, yaitu Pulau Muna, Pulau Labengki, Pantai Liwutongkid, Pantai Nambo, dan Kepulauan Wakatobi.

Biota laut yang kurang dikenal masyarakat salah satunya adalah Anemon laut. Anemon terdapat di laut bagian selatan yaitu kepulauan Wakatobi di wilayah Sulawesi Tenggara, namun jumlah Anemon yang

ditemukan tidak terlalu banyak. Habitat laut jenis Anemon masih diragukan oleh beberapa masyarakat apakah Anemon itu tumbuhan atau hewan. Populasi Anemon laut terancam punah. Penyebab punahnya Anemon adalah penangkapan menggunakan bom oleh ulah manusia yang tidak bertanggung jawab.

Dalam upaya meningkatkan peran serta dan partisipasi masyarakat dan pengelolaan sumber daya kelautan dan perikanan, maka sudah sepatutnya mengenalkan lingkungan laut beserta sumber daya dan habitat yang terkandung didalamnya sejak dini kepada masyarakat khususnya anak-anak. Anak-anak adalah periode dimana pertumbuhan otak manusia mengalami periode pertumbuhan emas. Untuk mengajak masyarakat berpartisipasi dalam pengelolaan laut tidak dapat dilakukan secara serta-merta atau secara dadakan, namun membutuhkan proses, dimulai dari masa pengenalan, kemudian kontak fisik langsung dengan lingkungan laut, pemberian masukan tentang hal-hal yang berkaitan dengan laut beserta manfaatnya bagi kehidupan manusia serta berbagai hal yang harus dilakukan oleh setiap anggota masyarakat agar lingkungan laut tetap terjaga kelestariannya dan juga salah satu bentuk pengenalannya melalui drama musikal.

Drama musical Sabda Raja Mutiara dengan biota laut sebagai sumber ide dapat dijadikan rancangan kostum dan aksesoris, penataan rambut serta rias wajah dalam pentas drama musikal ini, merupakan sebuah gambaran nyata pada masing-masing tokoh yang memerlukan kreatifitas, pengetahuan, informasi, dan pemahaman tokoh. Salah satu tokoh dalam cerita yaitu tokoh

Anemon Medusa yang bersumber ide Anemon diwujudkan dalam wujud seorang anak-anak. Merancang tokoh Anemon Medusa berdasarkan sumber ide Anemon terdapat beberapa masalah yang harus diperhatikan yaitu bagaimana merancang kostum Anemon Medusa yang tidak mudah tidak mudah menentukan warna Anemon, tidak merubah bentuk asli Anemon, karena Anemon tidak memiliki bagian tubuh tertentu seperti tangan, kaki, rambut dsb.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Anemon merupakan salah satu biota laut yang kurang dikenal masyarakat.
2. Perlunya upaya meningkatkan peran serta dan partisipasi masyarakat dan pengelolaan sumber daya kelautan dan perikanan.
3. Keberadaan Anemon terancam punah karena penangkapan menggunakan bahan peledak atau bom.
4. Pementasan drama musikal, khususnya untuk anak-anak memang sangat jarang, terlebih yang terkait dengan melestarikan dan mengenalkan biota laut untuk meningkatkan wisata bahari di Indonesia.
5. Tidak mudah merubah bentuk tubuh Anemon Medusa yang tidak memiliki tubuh menjadi memiliki tubuh seperti manusia.

6. Tidak mudah menentukan warna dari tubuh Anemon yang sesuai dalam cerita.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut dan segala keterbatasannya, maka kami membatasi masalah tentang bagaimana merancang sebuah kostum, merancang tata rias wajah, merancang penataan rambut, aksesoris, serta mengaplikasikan dan mementaskan pada saat pagelaran drama musikal “Sabda Raja Mutiara”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah kostum, aksesoris, tata rias fantasi, dan penataan rambut tokoh Anemon Medusa dalam pergelaran drama Musikal ‘Sabda Raja Mutiara’?
2. Bagaimana menerapkan kostum dan aksesoris, mengaplikasikan tata rias fantasi, dan menata rambut tokoh Anemon Medusa dalam pagelaran darama musikal ‘Sabda Raja Mutiara’ ?
3. Bagaimana menampilkan tokoh Anemon Medusa secara keseluruhan pada pagelaran drama musikal “Sabda Raja Mutiara”?

E. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pagelaran sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah rancangan kostum dan aksesoris, rancangan tat arias fantasi, rancangan *body painting* dan *face painting*, serta rancangan penataan rambut tokoh Anemon Medusa dalam pagelaran drama Musikal Sabda Raja Mutiara.
2. Menerapkan tata rias wajah fantasi, penataan rambut, *body painting* dan *face painting*, serta kostum tokoh Anemon Medusa dalam pagelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara.
3. Mampu menampilkan tokoh Anemon Medusa dengan baik pada pagelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara.

F. Manfaat

Proyek Akhir yang diselenggarakan memiliki beberapa manfaat bagi penulis, bagi program studi dan masyarakat, manfaat dari diselenggarakannya Proyek Akhir ini adalah:

1. Manfaat bagi penyusun:
 - a. Mendapatkan pengalaman tentang bagaimana merancang sebuah kostum dan aksesoris pertunjukan untuk drama musikal Sabda Raja Mutiara.
 - b. Menambah skill mengembangkan diri sebagai seorang perias.
 - c. Melatih kesabaran, ketelatenan, dan kerjasama tim yang baik.
 - d. Sarana mempromosikan diri dalam usaha tata rias.

- e. Pengalaman yang semakin banyak tidak hanya dalam segi merias wajah namun dalam berbagai hal dalam membuat sebuah pertunjukan tata rias dan kecantikan.

2. Bagi Program Studi

- a. Pembelajaran bagi lulusan untuk bekerjasama, berkompetisi dan siap menghadapi persaingan global.
- b. Sarana untuk mempromosikan kepada masyarakat dan anak-anak usia dini khususnya pendidikan sekolah menengah untuk berminat masuk ke prodi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- c. Menjadikan Tata Rias dan Kecantikan sebagai unggulan terbaik di Universitas Negeri Yogyakarta.
- d. Mempersiapkan lulusan yang bertaqwa, disiplin, berkarakter serta memiliki soft skill yang baik untuk diterapkan didunia kerja yang nyata dan siap menghadapi persaingan global.

3. Bagi Masyarakat

- a. Supaya masyarakat sadar bahwa keindahan bawah laut harus dijaga dan dilestarikan.
- b. Memperoleh informasi kompetensi prodi Tata Rias dan Kecantikan FT UNY.
- c. Memperkenalkan masyarakat bahwa Tata Rias dan Kecantikan juga mempunyai kualitas lulusan yang bagus dan nyata.
- d. Menambah pengetahuan seni khususnya drama musikal sejak dini.

G. Keaslian Gagasan

Proyek Akhir tentang dunia bawah laut (*under the sea*) dalam drama Musikal Sabda Raja Mutiara dengan tokoh Anemon Medusa melalui tahapan merancang kostum, membuat aksesoris, mengaplikasikan rias fantasi, merancang kostum, dan menata rambut yang belum pernah dipublikasikan sebelumnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sinopsis Cerita

1. Pengertian Sinopsis

Sinopsis atau rangkuman yaitu bentuk meringkas dari suatu uraian atau pembicaraan dari urutan isi bagian-bagian, sudut pandang (pendapat) pengarang asli dan dipertahankan. Rangkuman sering disebut dengan ringkasan (Handayani, F., 2012). Sinopsis adalah ringkasan cerita atau gambaran isi dari suatu cerita secara garis besarnya (Susanto, 2015). Menurut pendapat yang di atas dapat disimpulkan bahwa sinopsis adalah bentuk ringkasan dari suatu uraian cerita secara garis besar serta pendapat pengarang dipertahankan.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati (2000: 58) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Dalam menciptakan suatu desain seorang perancang dapat melihat dan mengambil berbagai objek untuk dijadikan sumber ide, baik benda-benda yang ada disekitar lingkungan atau peristiwa-peristiwa penting baik nasional maupun internasional. Sumber ide adalah segala sesuatu, yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001:102). Kemudian menurut Widjningsih (2006: 70) sumber ide

adalah sesuatu hal yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi. Menurut dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah sesuatu yang diciptakan melalui sebuah pemikiran seseorang.

2. Pengembangan Sumber Ide

Teori pengembangan sumber ide menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 6) menyatakan bahwa ada empat teknik mengubah atau mengolah wujud objek penciptaan karya. Sedangkan menurut Triyanto, Fitrihana, N., & Mohammad Jerusalem A. (2011: 23) dalam perubahan bentuk sebagai upaya penciptaan karya dapat dilakukan dengan empat teknik pengembangan.

Dari pendapat di atas dapat dilakukan dengan empat teknik pengembangan yaitu :

- a. Teori *Stilisasi*; Merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan disetiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Proses *Stilisasi* ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail, pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.
- b. Teori *Distorsi*; Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.
- c. Teori *Transformasi*; Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang telah digambarkan.
- d. Teori *Disformasi*; Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara

menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Proses *disformasi* dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-bagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

C. Anemon Laut

Menurut Kaestner (1967) Anemon Medusa adalah hewan dari kelas Anthozoa yang sekilas terlihat seperti tumbuhan, tetapi jika diamati lebih jauh, Anemon laut jenis Medusa merupakan jenis hewan. Menurut Hunter (1979), tidak ada Anemon yang memiliki fase medusa di dalam hidupnya. Artinya, mereka tidak dapat bermetamorfosis seperti ubur-ubur dan memiliki fase bebas berenang. Anemon dapat ditemui dari area pantai hingga laut dengan kedalaman 99 meter. Anemon dapat ditemukan terutama di laut yang airnya hangat (tropis). Beberapa spesies anemon seperti *Adamsia palliate* hidup bersimbiosis komensalisme dengan umang-umang. Anemon ini menempel di punggung umang-umang sehingga ia bisa berpindah tempat dan mendapatkan lingkungan baru kemanapun umang-umang itu bergerak. Lingkungan baru ini dapat menjamin adanya kondisi dan makanan yang lebih baik untuknya. Hanya sedikit pergerakan yang dapat dilakukan oleh Anemon dari tempatnya menempel. Pergerakan tersebut dapat dipengaruhi oleh arus air, kontraksi otot-otot tubuh, dan juga kurangnya nutrisi di lingkungan sehingga Anemon harus berpindah. Uchida (1938) dalam penelitiannya, menemukan jenis Anemon yang biasanya melakukan pergeseran tempat mengikuti arus air, yaitu *Boloceroidees murrichi*. Spesies ini banyak ditemukan di perairan Teluk Mutsu

Jepang. Beberapa jenis Anemon juga hidup di daerah padang lamun perairan laut, tetapi jarang ditemui Anemon yang tinggal di daerah terumbu karang yang populasi tutupan karangnya padat.

D. Desain

Berdasarkan desain yang akan dibahas dibawah ini menurut pendapat para ahli adalah sebagai berikut :

1. Pengertian Desain

Awalnya merupakan kata baru peng-Indonesia-an dari kata *design* (bahasa Inggris), istilah ini melengkapi kata ‘rancang/rancangan/merancang’ yang dinilai kurang mengekspresikan keilmuan, keluasan, dan kewibawaan profesi. Sejalan dengan itu, kalangan insinyur menggunakan istilah “rancang bangun“, sebagai pengganti istilah desain. Namun di kalangan keilmuan seni rupa, istilah ‘desain’ tetap secara konsisten dan formal dipergunakan.

Menurut Marwanti (2000: 3) desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Sedangkan Menurut Eko Santoso (2008: 286) desain adalah rancangan berupa gambar atau sketsa sebagai desain penciptaan. Membuat desain pada dasarnya adalah menuangkan gagasan dalam bentuk gambar atau sketsa. Proses tata rias memerlukan desain sebelum bahan-bahan kosmetik diaplikasikan pada wajah pemain. Desain mempermudah kerja penata rias dengan hasil yang maksimal. Membuat desain merupakan tata cara kerja yang perlu ditradisikan. Dari pendapat di atas,, dapat disimpulakn desain

adalah rancangan yang berupa ide kemudian digambarkan ke dalam sebuah buku gambar dan di terapkan dalam wujud nyata sesuai penggambarannya.

2. Unsur Desain

Ernawati, Izwerni, & Nelmira, W. (2008: 201) menyatakan bahwa terdapat tujuh unsur desain yang digunakan yaitu unsure garis, unsure arah, unsur bentuk, unsur ukuran, unsur gelap terang, unsur warna, dan unsure tekstur. Sedangkan menurut Sumaryati, Hestiworo, & Winarti (2013: 22) enam unsur desain yang digunakan untuk menciptakan suatu desain yaitu unsur garis, unsur arah, unsur bentuk, unsur ukuran, unsur warna, dan unsur tekstur. Sedangkan Sri Widarwati (2000: 15) mengatakan prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa unsur desain memiliki beberapa sudut pandang tertentu. Adapun unsur desain meliputi:

3. Unsur Garis;

Unsur garis adalah kumpulan titik-titik yang mempunyai arah. Definisi lain mengatakan bahwa garis adalah batas limit dari suatu benda atau ruang masa dan warna, garis hanya berdimensi memanjang dan mempunyai arah. Sesuai dengan arahnya garis lurus dapat dibedakan menjadi garis vertikal dan garis horizontal. Garis horizontal adalah singkatan dari kejauhan, cakrawala yang mendatar, pohon yang tumbang, orang tidur santai, dan segala sesuatu yang dalam keadaan istirahat sepenuhnya. Sedangkan garis vertikal adalah

singkatan untuk benda-benda yang terdiri tegak serta dalam keadaan sepenuhnya seperti misalnya orang yang berdiri, batang pohon, dinding gedung, batu karang, dan sebagainya.

4. Unsur Arah

Unsur arah dapat dimanfaatkan dalam merancang suatu benda. Setiap garis mempunyai arah, yaitu; 1) mendatar, 2) tegak lurus, 3) miring ke kiri dan miring ke kanan. Masing-masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat.

5. Unsur Bentuk

Unsur bentuk ada dua macam, yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang *bervolume* dibatasi oleh permukaan.

6. Unsur Ukuran

Unsur ukuran merupakan unsur dapat membuat suatu desain menjadi berbeda dengan panjang atau pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk.

7. Prinsip Desain

Widarwati, S. (2005: 15) menyatakan bahwa prinsip untuk menciptakan suatu desain terdapat enam prinsip desain yaitu prinsip harmoni, prinsip proporsi, prinsip keseimbangan, prinsip irama, prinsip aksen, dan prinsip keselarasan. Menurut Sumaryanti, Hestiworo, dan Winarti (2013: 78) prinsip desain untuk menciptakan bentuk terdapat tiga prinsip desain yaitu prinsip harmoni, prinsip proporsi, dan prinsip keseimbangan. Sedangkan menurut

Ernawati, Izwerni, & Nelmira, W. (2008: 211) prinsip yang digunakan untuk menciptakan suatu karya terdapat lima prinsip yaitu yaitu prinsip harmoni, prinsip proporsi, prinsip keseimbangan, prinsip irama, prinsip aksen. Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip desain memiliki enam prinsip diantaranya prinsip harmoni, prinsip proporsi, prinsip keseimbangan, prinsip irama, prinsip aksen, dan prinsip keselarasan.

- a. Keselarasan (Harmoni); Keselarasan merupakan prinsip desain yang diartikan sebagai keteraturan tatanan diantara bagian-bagian suatu karya. Keselarasan dalam desain merupakan pembentukan unsur-unsur keseimbangan, keteraturan, kesatuan, dan perpaduan yang masing-masing saling mengisi dan menimbang. Keselarasan (harmoni) bertindak sebagai faktor pengaman untuk mencapai keserasian seluruh rancangan penyajian.
- b. Kesebandingan (Proporsi); Kesebandingan (proporsi) merupakan hubungan perbandingan antara bagian dengan bagian lain atau bagian dengan elemen keseluruhan.

Kesebandingan dapat dijangkau dengan menunjukkan hubungan antara:

1. Suatu elemen dengan elemen yang lain,
2. Elemen bidang/ ruang dengan dimensi bidang/ruangnya,
3. Dimensi bidang/ruang itu sendiri.

Dalam grafis komunikasi, semua unsur berperan menentukan proporsi, seperti hadirnya warna cerah yang diletakkan pada bidang/ruang sempit atau kecil.

4. Irama (***Ritme***); Irama (ritme) dapat kita rasakan. Ritme terjadi karena adanya pengulangan pada bidang/ruang yang menyebabkan kita dapat merasakan adanya perakan, getaran, atau perpindahan dari unsur satu ke unsur lain. Gerak dan pengulangan tersebut mengajak mata mengikuti arah gerakan yang terjadi pada sebuah karya.
5. Keseimbangan (***Balance***); Tujuan utama sebuah karya diskomvis adalah menarik dilihat. Disain komunikasi visual sebagai media komunikasi yang bertujuan untuk mentransfer informasi secara jelas sekaligus estetis memerlukan keadaan keseimbangan pada unsur-unsur yang ada didalamnya. Bentuk keseimbangan yang sederhana adalah keseimbangan simetris yang terkesan resmi atau formal, sedangkan keseimbangan asimetris terkesan informal dan lebih dinamis. Keseimbangan dipengaruhi berbagai faktor, antara lain faktor tempat posisi suatu elemen, perpaduan antar elemen, besar kecilnya elemen, dan kehadiran elemen pada luasnya bidang. Keseimbangan akan terjadi bila elemen-elemen ditempatkan dan disusun dengan rasa serasi atau sepadan. Dengan kata lain bila bobot elemen-elemen itu setelah disusun memberi kesan mantap dan tepat pada tempatnya.
6. Penekanan (***Emphasis***); Dalam setiap bentuk komunikasi ada beberapa bahan atau gagasan yang lebih perlu ditampilkan dari pada yang lain. Tujuan utama dalam pemberian penekanan (emphasis) adalah untuk mengarahkan pandangan pembaca pada suatu yang

ditonjolkan. Emphasis dapat dicapai misalnya mengganti ukuran, bentuk, irama dan arah dari unsur-unsur karya desain. Dalam penciptaan desain tidak seharusnya elemen yang ada menonjol semuanya, dalam artian sama kuatnya, sehingga terlihat ramai dan informasi atau apa yang akan disampaikan/dikomunikasikan akan menjadi tidak jelas. Tampilnya emphasis merupakan strategi komunikasi. Demikian uraian singkat mengenai prinsip-prinsip desain dalam perancangan Desain Komunikasi Visual khususnya. Tulisan ini saya sarikan dari buku sekolah elektronik Teknik Grafis Komunikasi untuk SMK karangan Pujiyanto. Semoga bermanfaat.

E. Kostum Dan Aksesori

1. Pengertian Kostum

Kostum adalah seni pakain dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Kostum termasuk segala asesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada pakaian. Kostum dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh (Eko Santosa, 2008: 310). Kostum memiliki peranan yang sangat penting dalam sebuah pertunjukan (Santosa, E., Subagiyo, H., Mardianto, H., dkk, 2008: 310). Menurut pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kostum adalah perlengkapan yang digunakan oleh pemain untuk menggambarkan sebuah tokoh.

2. Fungsi Dan Tujuan Kostum

Yang dipakai manusia beraneka ragam bentuk dan fungsinya. Fungsi kostum dalam kehidupan sehari-hari untuk melindungi tubuh, mencitrakan kesopanan, dan memenuhi hasrat manusia akan keindahan. Kostum dalam teater memiliki fungsi yang lebih kompleks yaitu (Eko Santosa, 2008: 310):

- a. Mencitrakan keindahan penampilan.
- b. Membedakan satu pemain dengan pemain yang lain.
- c. Menggambarkan karakter tokoh.
- d. Memberikan ruang gerak pemain.
- e. Memberikan efek dramatik.

Berdasarkan jabaran teori diatas maka kostum suatu peranan yang sangat penting untuk menggambarkan tokoh dalam pemain teater.

3. Pengertian Aksesoris

Dalam dunia busana, aksesoris (atau aksesoris) adalah benda-benda yang dikenakan seseorang untuk mendukung atau menjadi pengganti pakaian. Bentuk aksesoris bermacam-macam dan banyak di antaranya terkait dengan peran gender pemakainya. Aksesoris dalam bahasa Indonesia hampir selalu berarti *fashion accessory* dalam penggunaan dalam bahasa Inggris.. Jenis aksesoris bermacam-macam, seperti perhiasan (anting-anting atau giwang, kalung, gelang, bros), selendang, sabuk, suspender, dasi, syal, sarung tangan, sapu tangan, tas, topi, arloji, kacamata, dan pin. Busana tradisional memiliki aksesoris khas yang biasanya dikenakan sebagai perlambang tertentu, seperti destar, sindur, tusuk konde, kembang goyang, dan keris.

E. Tata Rias Wajah

1. Pengertian Tata Rias Wajah

Tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna (Eko santosa, 2008: 273). Tata rias wajah adalah salah satu ilmu yang mempelajari seni merias wajah untuk menampilkan kecantikan diri sendiri atau orang lain menggunakan kosmetika yang dapat menutupi atau menyamarkan kekurangan-kekurangan yang ada pada wajah dan alat-alat wajah serta dapat menonjolkan kelebihan yang ada pada wajah sehingga tercapai kecantikan yang sempurna. Menurut Herni Kusantanti (2008: 209), pada dasarnya rias wajah adalah menyamarkan bagian yang kurang sempurna dan menonjolkan bagian yang sudah baik. Berdasarkan kajian teori di atas bahwa penerapan tata rias wajah pada tokoh diperlukan untuk memunculkan karakter putridengan menutupi bagian-bagian yang dianggap kurang sempurna dan menonjolkan bagian yang baik ditonjolkan sehingga dapat menimbulkan ketertarikan bagi penonton. Menurut pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa seni mengubah penampilan wajah seseorang menjadi lebih cantik atau sesuai karakter yang diperankan.

2. Tata Rias Fantasi

Make up fantasi adalah perwujudan khayalan seorang ahli kecantikan yang ingin melukiskan angan-angannya berupa tokoh sejarah pribadi, bunga, hewan atau benda (Djen Moch. Soerjapranoto, dkk, 1984: 137). Sedangkan menurut Eko Santosa, dkk, (2008: 274) tata rias fantasi merupakan menggambarkan

tokoh-tokoh yang tidak nyata keberadaannya dan lahir berdasarkan daya khayal semata.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam *make up* fantasi adalah sebagai berikut:

- a. *Make up* wajah;
- b. Lukisan di tubuh (*body painting*)
- c. Tata rambut
- d. Busana (kostum).

Jadi rias fantasi dapat didefinisikan sebagai perwujudan khayalan seorang ahli kecantikan yang ingin melukiskan angan-angannya berupa tokoh sejarah pribadi, bunga, hewan atau benda. Rias fantasi merupakan menggambarkan tokoh-tokoh yang tidak nyata keberadaannya dan lahir berdasarkan daya khayal semata. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam *make up* fantasi adalah sebagai berikut: 1) *Make up* wajah; 2) Lukisan di tubuh (*body painting*); 3) Tata rambut; 4) Busana (kostum). Berdasarkan kajian teori di atas dapat disimpulkan bahwa rias fantasi merupakan imajinasi seorang perias yang mencurahkan ide-ide untuk membuat rancangan dengan tema yang ditentukan. Pada pengaplikasian rias fantasi ini terkesan berlebihan karena terdapat kosmetik yang tidak wajar digunakan pada umumnya seperti bulu mata palsu dengan berbagai bentuk,

F. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Pergelaran merupakan kajian teori yang berkaitan dengan drama musikal, yang meliputi : panggung, property panggung, tata cahaya, music. Pengertian pertunjukan adalah kegiatan yang menunjukkan berbagai karya seni berupa seni musik, teater hingga merias yang bertujuan menampilkan suatu pertunjukan sehingga dapat ditampilkan kepada semua orang (Matius Ali, 2006: 24). Sedangkan menurut Kusnadi,(2009: 11) pentas adalah tempat dimana suatu pertunjukan dipergelarkan, sedangkan panggung (*stage*) dalam bentuk pertunjukan adalah tempat yang tinggi yang mempergelarkan suatu pertunjukan. Mempergelarkan atau menyajikan karya seni dihadapan masyarakat yang menyaksikan pada tempat tertentu. Selain itu pertunjukan dapat dimanfaatkan sebagai media apresiasi, pengembangan bakat, komunikasi, dan ekspresi diri dalam pembuatannya seni (Hartaris Andijaning Tyas, 2007: 89). Berdasarkan kajian teori di atas bahwa pertunjukan merupakan wujud karya seni yang disajikan kepada masyarakat.

2. Tema pertunjukan

Dalam pertunjukan proyek akhir tema yang diambil adalah *under the sea*. Tema tersebut dipilih berdasarkan kesepakatan bersama dari prodi Tata Rias dan Kecantikan, alasan memilih tema "*under the sea*." karena pada angkatan sebelumnya belum ada pertunjukan yang menampilkan tema *under the sea* atau disebut dengan dunia laut. Sebelumnya mengangkat cerita dongeng, binatang-binatang dan cerita rakyat yaitu seperti wayang, diharapkan dalam pertunjukan

“*Sabda Raja Mutiara*” ini memberikan pertunjukan yang berbeda dan unik dimana menampilkan berbagai macam ekosistem bawah laut yang kemudian dikemas menjadi satu cerita yang menarik dan berbeda karena konsep tata rias, sanggul, kostum dll adalah hasil dari kreatifitas mahasiswa Prodi Tata Rias dan Kecantikan.

3. Tata Cahaya (*Lighting*)

a. Pengertian Tata Cahaya (*Lighting*)

Menurut Eko Santosa (2008: 331) “tata cahaya adalah unsur artistic yang paling penting dalam pertunjukan teater, tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan menyaksikan apa-apa”.

Menurut Hendro Martono (2010: 1) merupakan bagian dari tat teknis pentas yang spesifikasinya mengenai pengetahuan teori dan praktek membuat desain pencahayaan panggung.

Menurut argument di atas dapat disimpulkan bahwa tat cahaya adalah unsure penting dalam proses pertunjukan.

4. Tata music

a. Pengertian Musik

Menurut Eko Susanto, (2008: 47), tata music adalah pengaturan music yang mengiringi pementasan teater yang berguna untuk memberi penekanan pada suasana permainan dan mengiringi pergantian babak dan adegan.

Dubbing adalah pergantian suara percakapan asli dari suatu rekaman gambar pada pita video atau film yang diterjemahkan ke dalam bahasa lain,

atau dengan suara orang lain yang tidak sama seperti yang tampak pada gambar.

b. Rekaman

Menurut Eko Susanto, (2008: 421), merekam adalah suatu kegiatan menangkap informasi, bunyi atau suara tiruan yang dibuat dan disimpan ke dalam suatu media piringan hitam, pita suara atau CD yang bertujuan agar hasil rekaman informasi dapat diperdengarkan kembali.

Teknik perekaman suara dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu:

1. Rekaman Basah

Seluruh sumber suara dimainkan dan direkam secara bersamaan (*single track*) sesuai tata urutan yang telah ditentukan. Keuntungan rekaman basah adalah waktu yang dibutuhkan tidak terlalu banyak, hasil dapat langsung diperdengarkan untuk mengetahui kualitas hasil rekaman.

2. Rekaman Kering

Masing-masing sumber suara direkam sendiri-sendiri (*multi track*). Biasanya yang direkam awal adalah *announcer*, narrator, dan pemain (*voice over*). Untuk sumber suara lain direkam pada waktu yang berlainan. Setelah keseluruhan sumber suara terekam, dapat dilakukan penggabungan (*mixing*) untuk mendapatkan hasil rekaman yang diinginkan. Keuntungannya, pemain tidak tergantung dengan pemain yang lain. Kerugiannya adalah proses rekaman, *mixing* dan *mastering* butuh waktu lama, penyimpanan hasil rekaman harus tertata baik dan teliti, serta terjadi penurunan kualitas suara.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Metode pengembangan yang digunakan untuk penulisan proyek akhir yaitu metode pengembangan 4D. Metode pengembangan 4D ini meliputi *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *dissiminate* (penyebarluasan).

A. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap *define* (pendefinisian) terdapat beberapa tahap meliputi analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh, analisis sumber ide, dan analisis pengembangan sumber ide

1. Analisis Cerita

Analisis cerita ini menyajikan cerita Sabda Raja Mutiara. Sabda Raja Mutiara ini menceritakan tentang kerajaan Mutiara di bawah laut yang terdiri Raja Mutiara, Ratu Mutiara, Putra Mutiara, dan Putri Mutiara. Dikerajaan Mutiara dibawah laut hidup spesies-spesies laut antara lain Korel, Anemon, Bintang Laut, Kuda Laut, Ikan Pari, dan spesies lainnya. Dikerajaan Mutiara tersebut terlihatlah spesial laut yang merupakan Anemon Laut, yang kemudian muncul lagi beberapa Mermaid/Putri Duyung mereka menari bersama-sama, tiba-tiba muncullah Raja Mutiara yang sedang murka terhadap putrinya karena tidak bisa menghasilkan mutiara yang sempurna, dari cerita tersebut tersebut terciptalah sebuah cerita yang berjudul Sabda Raja Mutiara.

2. Analisis karakter & karakteristik tokoh

a. Karakter Tokoh

Tokoh Anemon Medusa dalam cerita Sabda Raja Mutiara memiliki karakter protagonis yang gemulai, dan penuh warna.

b. Karakteristik Anemon

Sedangkan karakteristik tokoh Anemon Medusa dalam cerita Sabda Raja Mutiara sendiri adalah seorang anak kecil yang memiliki wajah unik yang bentuk tubuh yang seperti bunga, sehingga juga disebut mawar laut walaupun kenyataannya Anemon adalah hewan laut.

3. Analisis Sumber Ide



Gambar 1. Anemon Medusa
(sumber: Anemon Laut.com)

Sumber ide yang digunakan pada tokoh Anemon adalah Anemon Medusa sebagai obyek yang akan di desain, dikembangkan, dan diwujudkan melalui penokohan untuk sebuah drama musikal dengan tema bawah laut. Alasan pemilihan Anemon Medusa adalah karena bentuknya yang tidak terlalu rumit, karena memang sebenarnya Anemon Medusa ini hanya sebuah hewan yang bertentakel dan tidak memiliki bagian-bagian

tubuh tertentu, maka yang akan dilakukan dengan mengubah bentuk obyek nyata melalui sebuah ide khayalan yang akan diwujudkan.

4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

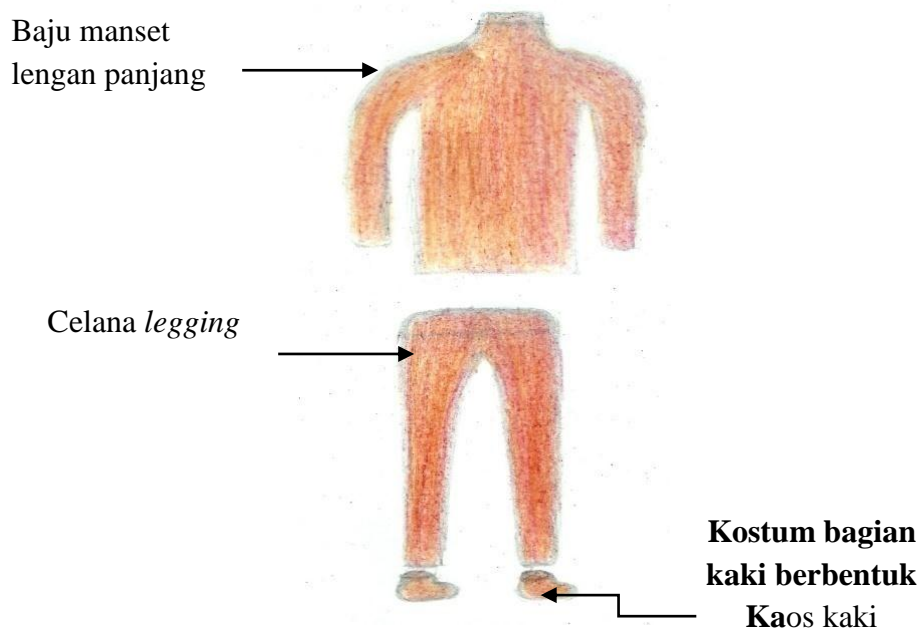
Metode yang digunakan untuk menciptakan tokoh Anemon adalah Disformasi yang merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan mengubah bentuk obyek. Cara yang dilakukan dalam mengubah obyek tersebut dengan menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Langkah yang paling mudah membuat disformasi dengan cara mengurangi satu demi satu bentuk asli menjadi bentuk yang lebih sederhana. Dengan cara merubah obyek Anemon nyata yang mempunyai banyak Tentakel disatu sisi saja, akan dibuat beberapa sisi dengan cara lebih menyederhanakannya dan lingkaran pada tengah atau semacam serabut-serabut atau dinding Anemon akan dikurangi, bertujuan supaya lebih ringan dalam memakainya, karena melihat dari faktor usia dan bentuk tubuh yang akan menokohkan Anemon tersebut, akan tetapi tetap mengacu pada bentuk asli Anemon, supaya ketika orang lain melihat, mereka mengerti bahwa itu adalah tokoh Anemon. Tokoh Anemon Medusa diperankan oleh perempuan, yang mengembangkan disformasi pada bagian bentuk obyek.

B. Design (Perencanaan)

Pada tahap desain hal-hal yang perlu dilakukan adalah membahas tentang desain kostum, desain asesoris, desain penataan rambut dan desain riasan *body painting* maupun *face painting*.

1. Desain kostum

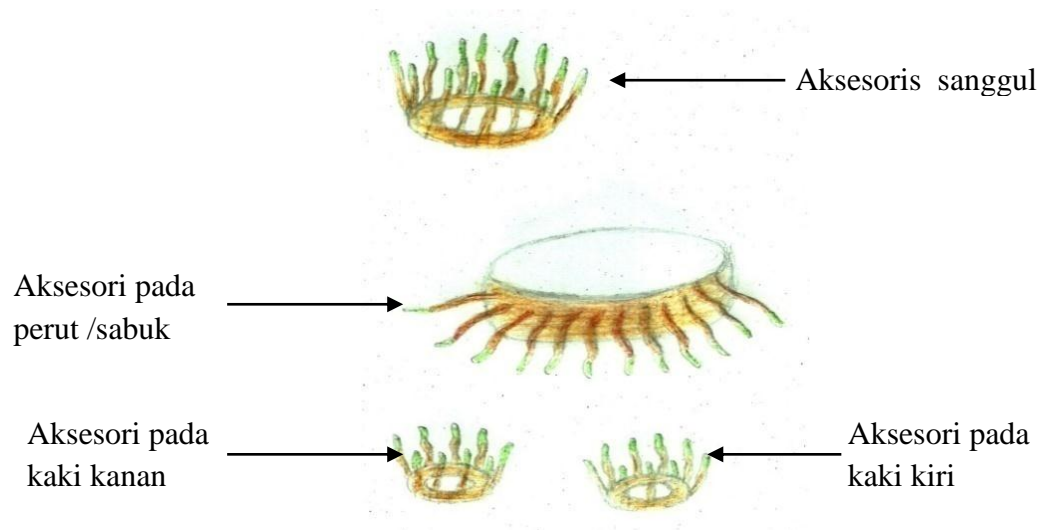
Tahap desain kostum tokoh Anemon Medusa pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara terdiri dari 2 bagian yaitu baju manset lengan panjang dan celana *legging* yang terbuat terpisah-pisah berwarna *orange* dengan mengacu pada prinsip kesatuan antara warna kostum, warna aksesori, dan warna riasannya. Tujuan berirama tersebut adalah kostum yang akan diciptakan terlihat dari berbagai sudut pandang yang melihatnya. Prinsip yang digunakan dalam merancang kostum yaitu harmoni yang mempunyai kesatuan antara bagian satu dengan bagian lainnya.



Gambar 2. Desain kostum
(Sketsa: Mentari Pangestiwi, 2017)

2. Desain Aksesoris

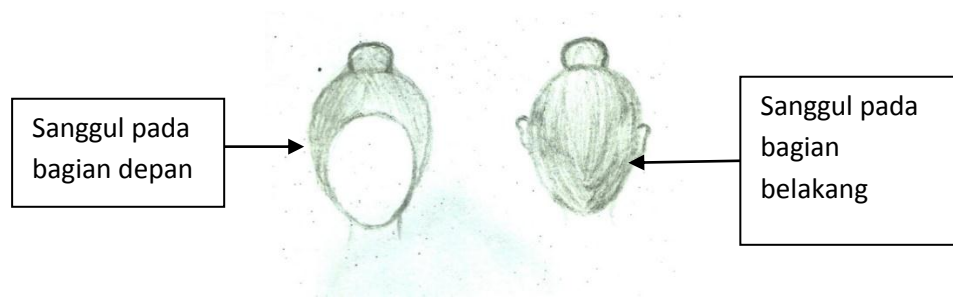
Aksesori yang digunakan adalah aksesori *bels* (sabuk) yang dipasang pada bagian perut, aksesoris sanggul yang digunakan pada bagian kepala, dan aksesori kaki yang dipasang pada bagian atas lutut.



Gambar 3. Desain Aksesoris
(Sketsa : Mentari Pangestiwi, 2017)

3. Desain Sanggul/Penataan Rambut

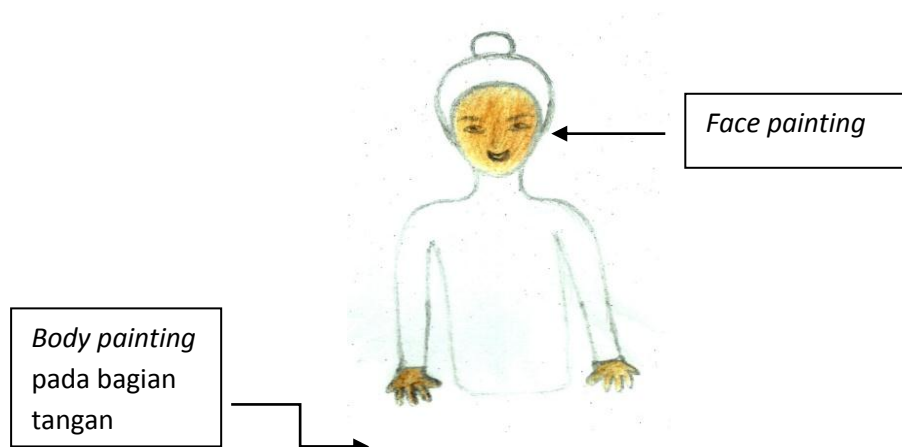
Penataan rambut dibuat sederhana, hanya mengikat semua bagian sisi rambut menjadi satu bagian dengan menggunakan prinsip penataan rambut puncak.



Gambar 4. Desain Sanggul
(Sketsa : Mentari Pangestiwi, 2017)

4. Desain *Face Painting* Dan *Body painting*

Gambar yang diterapkan pada muka (*face painting*) tentu meyerupai tentakel-tentakel Anemon dengan dasar warna *orange*, kemudian menggunakan topeng yang terbuat dari latek yang sudah membentuk tentakel anemon yang ujung tentakel tersebut berwarna hijau stabilo dan sisanya diberi warna *orange* menggunakan pewarna pilok. Desain *body painting* juga sama halnya dengan desain *face painting*, dengan mengeblok warna *orange* pada bagian-bagian sisi yang terlihat, kemudian dilukis menyerupai bentuk tentakel Anemon laut.



Gambar 5. Desain face painting & body painting
(Sketsa : Mentari Pangestiwi, 2017)

C. *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan ketiga yaitu mengenai desain validasi pembuatan kostum, uji coba rias wajah, *face painting* dan *body painting*, uji coba penataan rambut dan *prototype* hasil pengembangan.

1. Validasi Desain Kostum dan Aksesoris

Validasi desain kostum merupakan tahap validasi dalam merancang kostum dan aksesoris untuk tokoh Anemon Medusa (Zia). Desain kostum yang yang dibuat pada tokoh meliputi bagian atas berbentuk baju manset berlengan panjang dan celana *legging* diperuntukan untuk talent anak-anak kelas 4 SD karena dalam cerita, tokoh Anemon Medusa yang diperankan oleh Zia merupakan anak yang paling kecil. Pada proses validasi kepada ahli pakar bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd dan dosen pembimbing yaitu Eni Juniastuti M.Pd, apabila terdapat bagian-bagian kostum yang harus diperbaiki maka harus merancang kostum yang sesuai dengan tokoh dan kembali dilakukan validasi. Kemudian ketika desain disetujui dan sudah diterima oleh ahli dan dosen pembimbing, maka dapat dilanjutkan untuk pembuatan kostum. Tujuan melakukan validasi kostum dan aksesoris adalah dapat menentukan bentuk kostum dan aksesoris yang sesuai dengan tokoh Anemon Medusa yang diperankan oleh Zia.

2. Validasi Tata Rias Wajah

Validasi tata rias wajah merupakan tahap validasi rancangan rias wajah tokoh Anemon Medusa. Rancangan rias wajah fantasi tokoh Anemon Medusa adalah dengan merias seluruh wajah atau mengeblok

seluruh wajah dengan menggunakan warna *orange*. Validasi rias wajah dilakukan oleh dosen pembimbing. Tujuan validasi rias wajah adalah mengetahui desain rias wajah yang tepat untuk tokoh Anemon Medusa.

3. Validasi Kostum dan Aksesoris

Validasi pembuatan kostum tokoh Anemon Medusa adalah melakukan *fitting* kostum pada talent. Proses pembuatan kostum dibuat oleh *desainer* dan juga ada beberapa bagian yang saya buat, namun kesalahan pemilihan warna kostum dan aksesoris yang tidak sesuai dengan desain, kemudian dosen pembimbing merevisi untuk merubahnya pada saat *fitting* kostum, karena faktor warna dan bentuk tubuh model. Kemudian semua dirubah dengan waktu yang singkat untuk menuju grand juri. Kostum hanya dibuat berupa manset lengan panjang dan *leging* dijahit oleh *desainer* dan aksesoris dibuat sendiri dengan dibantu keluarga. Tujuan dari validasi kostum dan aksesoris ini agar mengetahui apakah kostum yang digunakan oleh *talent* sesuai dengan tubuh *talent* dan nyaman saat dipakai.

D. Dessiminate (penyebarluasan)

Tahap *Dessiminate* atau penyebarluasan dilakukan dengan beberapa tahap seperti merancang pertunjukan, penilaian ahli, gladi kotor, gladi bersih, dan hari pertunjukan.

1. Rancangan Pertunjukan

Rancangan pertunjukan ini dilakukan tentang bentuk pertunjukan yang akan ditampilkan, tema pertunjukan, tempat pertunjukan yang akan

digunakan pada saat pertunjukan, serta tanggal pertunjukan akan diselenggarakan.

Rancangan pertunjukan drama musikal bertema *under the sea* berjudul Sabda Raja Mutiara akan dipentaskan pada hari: Kamis, 26 Januari 2017 di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pertunjukan ini sangat bermanfaat bagi penerus bangsa terutama anak-anak yang akan menjadi pilar dimasa depan dengan cara melestarikan dan mengenalkan kekayaan.

2. Penilaian Ahli

Penilaian ahli adalah tahap yang dilakukan sebelum diselenggarakan pertunjukan. Pada penilaian ahli, setiap tokoh akan dilakukan penilaian pada setiap kategori. Tokoh-tokoh yang ada di cerita akan di kelompokkan sesuai dengan jenisnya. Penilaian ahli dilakukan pada hari Minggu tanggal 22 Januari 2017. Tempat dilaksanakannya yaitu KPLT lantai 3 Fakultas Teknik UNY. Dalam penilaian ahli melibatkan beberapa juri yang terbagi menjadi 3 keahlian yaitu seniman pertunjukan, ahli rias fantasi, dan pemerhati seni. Juri yang dilibatkan yaitu:

- a. Drs . Hajar Pamadi, M.Pd: Bagian kostum (ahli kostum)
- b. Mamuk Rohmadhona, S.Sn: Ahli rias fantasi
- c. Dra. Susi Sularti: Seniman pertunjukan

3. Gladi kotor dan *Viting* Kostum

Gladi kotor merupakan tahap percobaan pertama pada *talent* yang sebenarnya. Percobaan meliputi kostum yang akan dipakai oleh *talent* dan

disesuaikan dengan gerakan tokoh dalam cerita Sabda Raja Mutiara. Gladi kotor ini dilakukan pada saat talent mencoba kostum untuk pertama kalinya tanpa menggunakan rias wajah dan penataan rambut. Acara gladi kotor dilaksanakan pada hari Minggu 15 Januari 2017. Acara gladi kotor yang akan dilakukan bertempat di KPLT lantai 3 Fakultas Teknik UNY akan dihadiri 35 Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan, talent Sabda Raja Mutiara, dan dosen pembimbing Proyek Akhir.

4. Gladi bersih

Tahap Gladi bersih merupakan tahap penilaian akhir sebelum pertunjukan diselenggarakan dan menyiapkan semua kebutuhan yang diperlukan pada saat hari pertunjukan. Gladi bersih dilakukan oleh talent dengan latihan gerakan sesuai dengan cerita di atas panggung yang sebenarnya. Acara gladi bersih dilaksanakan pada Rabu 25 Januari 2017 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang dihadiri seluruh talent Sabda Raja Mutiara, sutradara drama musikal Sabda Raja Mutiara, Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan serta dosen Tata Rias dan Kecantikan. Gladi bersih ini bertujuan untuk mematangkan segalanya mulai dari musik, *performance* model dan perias, tempat, musik, backstage, serta kostum, supaya tidak ada kendala saat pada saat pertunjukan berlangsung.

5. Pagelaran

Pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara adalah puncak acara yang akan dilaksanakan pada Kamis 26 Januari 2017 di Auditorium

Universitas Negeri Yogyakarta. Pergelaran ini mengangkat tema bawah laut, pergelaran ini akan menjual 650 tiket. Pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara dengan durasi 75 menit menargetkan penonton anak-anak untuk menyaksikan drama musikal dan didukung juga oleh beberapa sponsor.

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses, hasil dan pembahasan memiliki beberapa rangkaian proses, hasil dan pembahasan meliputi *define*, desain, *develop*, dan *disseminate*.

A. Proses, Hasil dan Pembahasan *Define* (pendefinisian)

Proses, hasil dan pembahasan define (pendefinisian) memiliki beberapa rangkain yaitu memahami dan menganalisi cerita Sabda Raja Mutiara, mempelajari dan menganalisi karakter dan karakteristik tokoh Anemon Medusa, mengkaji dan menganalisis sumber ide serta pengembangan sumber ide.

Sabda Raja Mutiara menceritakan tentang kerajaan mutiara dibawah laut hidup spesies-spesies laut antara lain Korel, Anemon, Bintang laut, Kuda laut, Ikan pari, dan spesies lainnya. Dikerajaan mutiara tersebut terlihatlah spesial laut yang merupakan Anemon laut, yang kemudian muncul lagi beberapa mermaid/putri duyung mereka menari bersama-sama, tiba-tiba muncullah raja mutiara yang sedang murka terhadap putrinya karena tidak bisa menghasilkan mutiara yang sempurna, dari cerita tersebut tersebut terciptalah sebuah cerita yang berjudul Sabda Raja Mutiara.

Melakukan pemahaman, mempelajari dan mengkaji dari analisis sumber ide dan pengembangan sumber ide dari cerita Sabda Raja Mutiara maka terciptanya tokoh Anemon yang memiliki karakter protagonis, sedangkan karakteristik dari Anemon sendiri adalah bentuk tubuh yang seperti bunga,

sehingga juga disebut mawar laut walaupun kenyataannya anemon adalah hewan laut. Anemon tidak punya otak tetapi punya kepribadian, sebagian besar Anemon laut memiliki sel penyegat yang berguna untuk melindungi dirinya dari predator. Keeping mulut bentuknya datar, melingkar, kadang-kadang mengerut, dan dapat menari seperti ballerina dalam cerita Sabda Raja Mutiara.

B. Proses, Hasil dan Pembahasan Desain (perencanaan)

Proses, hasil dan pembahasan desain meliputi pembahasan kostum, aksesoris, rias wajah, face painting, body painting, dan penataan rambut.

1. Kostum

Desain kostum tokoh Anemon Medusa pertama tidak sesuai hasil akhir. Desain kostum tokoh Anemon Medusa terjadi satu kali perubahan. Desain kostum pertama warnanya tidak sesuai dan ukuran kostum tidak sesuai dengan bentuk tubuh talent. Desain kostum kedua berbentuk baju manset lengan panjang dan celana *legging* terbuat terpisah.

Warna yang digunakan pada desain kostum tokoh Anemon Medusa pertama adalah warna emas dengan aksen biru namun tidak sesuai dengan cerita. Warna desain kedua adalah *orange*, menggunakan warna *orange* karena Anemon Medusa merupakan tokoh yang diperankan oleh anak-anak dan membuat tokoh anak menjadi ceria dan lucu. Warna *orange* kehangatan, antusiasme, persahabatan, pencapaian bisnis, karier, kesuksesan, kesehatan pikiran, keadilan, daya tahan, kegembiraan, gerak cepat, sesuatu yang tumbuh, ketertarikan, independensi. Pada Blog dapat

meningkatkan aktifitas mental. Disamping itu warna Orange memberi kesan yang kuat pada elemen yang dianggap penting, kostum yang dibuat menggunakan prinsip harmoni pada bagian assesori pelengkap dan kostum agar mendapatkan hasil kesatuan dengan assesoris hiasan kepala.



Gambar 6. Kostum, aksesori dan hasil akhir
(Dokumentasi: Mentari P, 2017)

Proses pembuatan kostum untuk mengembangkan tokoh Anemon Medusa yang sesuai dengan cerita Sabda Raja Mutiara meliputi: mencari ukuran talent, mencari bahan yang akan digunakan dalam pembuatan kostum, mencari penjahit untuk melakukan penjahitan kostum, melakukan *fitting* kostum. Jenis kain yang digunakan dalam pembuatan kostum tokoh Anemon Medusa adalah kain spandek warna *orange* polos.

2. Aksesori

Aksesori dibuat menggunakan bahan spon ati, aksesori yang dibuat merupakan aksesori kepala, aksesori pada bagian perut (sabuk/bels), dan aksesori pada bagian kedua kaki. Proses pembuatan aksesori adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan alat dan bahan
- b. Membentuk pola-pola spon ati sesuai ukuran
- c. Memotong kawat sesuai ukuran spon ati
- d. Memasukan kawat pada bagian tengah spon ati
- e. Dan memberikan warna pada bagian-bagian yang telah ditentukan.

Lalu memberikan gradasi warna untuk menyempurnakan keseluruhan.

3. *Face painting*

Face painting menggunakan efek 3D dengan pembuatannya menggunakan latek yang didasari malam mainan yang dibentuk pola pada *Menicin* (patung wajah) dan dibalut dengan menggunakan latek selapis demi selapis sampai terlihat tebal dan kemudian bentuk menyerupai tentakel yang terbuat dari spons ati yang dibentuk memanjang kemudian ditusuk tengahnya dengan kawat dengan memperhatikan keamanan saat diterapkan pada model apakah bahaya atau tidak. Pembuatannya hanya saja memakan waktu yang lama karena latek harus diaplikasikan pada pola di *menicin*. Desain face painting menggunakan unsure garis lengkung yang melambangkan riang dan gembira menggunakan prinsip proporsi dibagian wajah agar memiliki keseimbangan dengan warna kostum.



Gambar 7. Desain *face painting*
(Dokumentasi: Mentari P, 2017)

4. *Body Painting*

Body painting pada tokoh Anemon Medusa awalnya tidak digunakan. Setelah melakukan beberapa validasi pada arias wajah, kemudian *body painting* digunakan pada bagian tangan dan leher. Penggunaan *body painting* bertujuan untuk mendapatkan keserasian dengan riasan *face painting* dan kostum.



Gambar 8. Desain *face painting*
(Dokumentasi: Mentari P, 2017)

C. Proses, Hasil dan Pembahasan *Develop* (Pengembangan)

Proses, hasil, dan pembahasan pada tahap pengembangan meliputi validasi desain kostum dan aksesoris, validasi desain rias wajah fantasi, validasi, dan *prototype* tokoh.

1. Validasi Desain Kostum dan Aksesoris

Validasi desain dilakukan oleh ahli desain kostum dan aksesoris yaitu Bapak Ghurub Bestari, M.Pd. Validasi dilakukan pada hari Sabtu tanggal 9 Desember 2016 dengan hasil validasi kostum dan aksesoris sebagai berikut:

Validasi pertama desain kostum disetujui oleh bapak Afif Ghurub B, M.Pd, kostum berwarna merah muda, hanya saja beliau meminta untuk menambah bagian tentakel Anemon pada bagian kostum tertentu.

2. Validasi oleh ahli II

Validasi dilakukan oleh dosen pembimbing Eni Juni A, M.Pd pada hari senin, 26 Desember 2016 pada pukul 09.00 wib dengan hasil kostum bagus, rias wajah dengan menggunakan latek agar terlihat 3D (dalam proses pembuatan), untuk rambut tentakel anemonnya kurang banyak .

Perubahan yang dilakukan dari desain dan konsep awal berubah total saat melakukan *viting* kostum, dengan alasan pemilihan warna yang tidak sesuai dengan Anemon yang satunya dan model yang terlalu kecil, sehingga dosen pembimbing mengharuskan merubah semuanya saat *viting* baju dan hanya memiliki waktu seminggu untuk merubah

semuanya sebelum melakukan grand juri, akan tetapi semua berjalan lancar walaupun kurang memuaskan namun itu sudah semaksimal mungkin dengan waktu yang terbatas.

Pembuatan kostum dengan arahan dosen pembimbing dan dibuat oleh desainer dan aksesoris saya buat sendiri setelah *melakukan viting* kostum dengan perubahan total kostum, aksesoris, sanggul pada tanggal 16 januari 2017 – 20 januari 2017.

Step pembuatan aksesoris :

- a. Mengukur spons ati terlebih dahulu dengan meminta tolong tetangga yang sama kecil dengan model asli
- b. Memotong spons ati ukuran persegi panjang yang lebar dan panjangnya berbeda sesuai kebutuhan sesuai ukuran kepala, kaki, dan perut, kemudian bagian sisi kanan kiri spon ati diberi erekat yang ditempel menggunakan Lem G supaya saat dipakai kencang dan tidak akan lepas.
- c. Mengukur spons ati membentuk tentakel anemone ada yang panjang dan pendek.
- d. Potong kawat sesuai ukuran tentakel yang dibuat dari spons ati, kemudian tancapkan kawat pada tengah spon ati.
- e. Tancapkan spons ati berisi kawat ke bagian spons ati yang sudah didesain untuk perut, kepala, dan kaki, kemudian pilok dengan warna orange gradasi hijau stabile

3. Validasi *face painting*, dan *body painting*

a. Uji coba pertama : jumat, 9 Desember 2016

Dengan hasil riasan wajah wajah, body painting, dan face painting yang belum kea rah anemon laut ataud engan kata lain belum menggambarkan anemone laut.

b. Uji coba kedua : Kamis, 15 Desember 2016

Dengan menggunakan topeng yang dibuat menggunakan latek (dalam proses pembuatan), sehingga face painting hanya diberikan gambar tentakel yang tidak tertutup oleh topeng yang dibuat dari latek tersebut.

c. Uji coba ketiga: jumat, 20 januari 2017

Uji coba memasang topeng yang terbuat dari latek terhadap model (kostum masih dalam proses pembuatan, karena rvisi total dari grand juri) jadi tidak mengnakan kostum dan aksoris.

4. *Prototype* Tokoh Anemon Medusa

Hasil *viting* kostum, aksesoris, validasi rias wajah, validasi face painting dan body painting menunjukan hasil sebagai berikut:



Gambar 10. *Prototype* Tokoh Anemon Medusa
(sumber: Sie Sponsor Panitia Proyek Akhir, 2017)

Pengembangan tokoh Anemon Medusa ada beberapa ide yang tidak tercipta, diantaranya kurang banyaknya tentakel yang dibuat. Beberapa ide yang tidak tercipta karena talent yang memerankan tokoh Anemo Medusa terlalu kecil, sehingga tidak maksimal karena kasian jika terlalu berat kostum dan aksesorinya.

D. Proses, Hasil dan Pembahasan *Disseminate* (Penyebarluasan)

Disseminate (Penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan. Dengan mengusung tema *under the sea* (kehidupan bawah laut). Pertunjukan dikemas dalam bentuk pertunjukan drama musical berjudul Sabda Raja Mutiara. Pertunjukan ini diselenggarakan pada: Kamis, 26 Januari 2017 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang ditujukan untuk semua usia terutama anak-anak usia Tk dan SD, SMK kecantikan, dengan tujuan untuk lebih mengenal macam-macam spesies yang hidup dibawah laut dan dapat mengambil pesan moral dari cerita yang disampaikan.

Tahapan yang dilalui pada proses diseminasi ini meliputi: validasi prototype oleh 3 orang ahli pertunjukan, Gladi kotor, Gladi bersih, dan pertunjukan utama. Berikut pembahasannya.

1. Validasi Prototype oleh 3 orang Ahli Pertunjukan

Kegiatan validasi prototype oleh 3 orang ahli pertunjukan adalah kegiatan penilaian hasil karya secara luas. Validasi prototype diselenggarakan pada Minggu 22 Januari 2017 bertempat di gedung KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Juri yang menilai berasal dari tiga bidang keahlian yaitu:

- a. Drs . Hajar Pamadi, M.Pd: Bagian kostum (ahli kostum)
- b. Mamuk Rohmadhona, S.Sn: Ahli rias fantasi
- c. Dra. Susi Sularti: Seniman pertunjukan.

Penilaian mencakup keaslian dari suatu tokoh yang belum dikembangkan, harmonisasi warna yaitu keselarasan dari keseluruhan penampilan, kreatifitas yaitu pengembangan ide untuk menciptakan hasil karya yang belum pernah diciptakan, dan total *look* yaitu keseluruhan hasil meliputi *make up*, penataan rambut, serta kostum dan aksesoris. Pada penilaian ini ditetapkan nilai angka 50-90. Hasil karya terbaik dengan kategori sebagai berikut:

- a. Juara total look: oleh Dani kurnia W (Ratu Mutiara)
 - b. Best Mutiara: Tiara R (Putri Mutiara)
 - c. Best *Make-up*: Nurul Betrik (Kuda Laut)
 - d. Best binatang laut: Anisa D (Bintang Laut)
 - e. Best kerang: Lutfi Puji R (korel)
 - f. Best ikan: Sabhrina N (Lion Fish)
 - g. Best *mermaid*: Rizky Irdia N (Mermid 1)
 - h. Best air laut: Ika Nur Cahya (Air laut selatan)
2. Gladi Kotor dan *Viting* Kostum

Gladi kotor diselenggarakan pada hari: Minggu, 15 Januari 2017 bertempat di Gedung KPLT lantai 3. Acara gladi kotor difokuskan pada penempatan posisi model saat diatas panggung. Hasil yang digladi kotor,

warna kostum tidak sesuai, sehingga harus membuat perencanaan kostum mulai dari awal lagi.

3. Gladi bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada hari: Rabu, 25 Januari 2017 bertempat di Auditorium UNY. Acara gladi bersih bertujuan untuk mematangkan acara pagelaran mulai dari posisi model, musik, gerakan, dan alur cerita. Kegiatan yang dilakukan saat gladi bersih yaitu penataan keseluruhan mulai dari posisi model, musik, dan kostum.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

1. Proses rancangan kostum dan aksesoris, rias wajah fantasi dan penataan tokoh anemon dengan sumber ide anemon medusa dalam pertunjukan drama musikal *Sabda Raja Mutiara* adalah sebagai berikut :
 - a. Perancangan kostum tokoh anemon mengalami 2 kali perubahan agar sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita tanpa menghilangkan karakteristik anemon medusa dengan menerapkan unsur garis, bentuk, warna, tekstur, arah dan menggunakan prinsip proporsi, kesatuan, keseimbangan simetris dst.
 - b. Perancangan rias wajah fantasi berupa wajah tokoh anemon medusa dengan menggunakan unsur, warna, garis lengkung, unsur desain.
 - c. Perancangan penutup kepala atau aksesoris kepala menerapkan unsur warna orange dan hijau yang melambungkan keseimbangan dan kegembiraan yang tetap mempertahankan ciri-ciri anemon medusa, dengan mempertahankan prinsip anemon medusa proporsi penataan rambut dengan wajah dan kostum, serta untuk mencapai sifat tokoh anemon dalam cerita baik, lucu tetapi tetap bagus.
2. Penataan kostum dan aksesoris, pengaplikasian rias wajah fantasi , dan penataan rambut pada tokoh ikan pari manta dalam pertunjukan drama musikal *Sabda Raja Mutiara* adalah sebagai berikut

- a. Penataan kostum terdiri dari baju yang sampai dengan bawah lutut. Tambahan aksesoris hiasan atau ornamen pada kostum ikan pari diletakkan pada bagian seluruh kostum yang ada di bagian belakang, menggunakan manik-manik permata, dan renda.
 - b. Pengaplikasian rias wajah khusus berupa rias fantasi berbentuk face painting dibuat dari bahan face painting yang berwarna hitam dan putih yang dibaurkan hingga menjadi warna abu-abu.
 - c. Penataan rambut tokoh Ikan Pari menggunakan penataan fantasi bebas dengan penggabungan penataan puncak pada (tidak diberi karna tidak menggunakan)
3. Pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2017, pukul 13.00 wib, di gedung auditorium universitas negeri Yogyakarta, dihadiri 650 penonton. Pentas bertema drama musikal sabda raja mutiara ini dikemas dalam pertunjukan live di panggung indoor berbentuk proscenium beserta property pendukung, backdroup binatang bawah laut terdiri dari beberapa macam hewan seperti hewan binatang laut, kerang, coral, dan berbagai jenis lainnya.
- Tuliskan juga music pendukung pada tokohmu muncul suara ombak dan lagu ballerina. Tokoh tampil dengan kostum warna orange dan hijau.

B. SARAN

1. Rancangan :

- a. Perancangan hendaknya dilakukan setelah mengetahui tokoh yang diberikan dilakukan setelah mengetahui sumber ide
- b. Membuat rias wajah face painting, lalu diberikan bedak tabur supaya awet, tahan lama, dan tidak terlalu mengkilat.

2. Hail :

- a. Mempertimbangkan letak hiasan dibagian kostum yang secara menyeluruh
- b. Penyimpanan kostum agar tidak rusak, dengan cara di gantung
- c. Penyimpanan face painting agar tidak kotor, dengan cara menyimpan pada wadah yang tertutup rapat dan disimpan di tempat yang sejuk

3. Pergelaran :

- a. Hendaknya proses persiapan pertunjukan sudah dilakukan jauh-jauh hari.
- b. Saran untuk mahasiswa terkait persiapan secara tekun, menganalisa pada sumber, dan pengembangan sumber ide
- c. Saran untuk mahasiswa terkait perwujudan tokoh anemon medusa
- d. Perlunya komunikasi dengan sutradara, dosen, dan mahasiswa agar bekerja sama dengan baik, kekompakan, jujur, saling terbuka, saling percaya, dan disiplin waktu.

- e. Saran untuk kepantiaan melaksanakan sesuai tugas dan tanggungjawab yang diberikan.
- f. *open requitment* untuk fotografer, sponsor, dan media patner lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains
- Eko Santosa, dkk. (2008). *Seni teater*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Ernawati, Izwerni dan Weni Nelmira. (2008). *Tata Busana*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Hasanah. U. (2011). *Menggambar busana*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Hendro Martono. (2010). *Mengenal tata cahaya seni pertunjukan*. Yogyakarta: Multi Grafind.
- Prapti Karomah. (1990). *Tata busana dasar*. Yogyakarta: Ikip Yogyakarta.
- Idayanti. (2005). *Ilustrasi desain pola dan menjahit bahan*. Yogyakarta: Araska Publisher
- Prihatina. 1. (2015). *Tata rias fantasi*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Triyanto, Noor Fitrihana dan Mohammad Adam Zerusalem. (2011). *Aneka aksesoris dan tanah liat*. Klaten: SMK/023/2010
- Uswatun Hasanah, Melly Prabawati dan Muchamad Noerharyono. (2011). *Menggambar busana*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Widjiningih. (1982/1983). *Disain hiasan busana dan lenan rumah tangga*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta,

LAMPIRAN

1. Tokoh Berada Diatas Panggung



(dokumen pribadi)

2. Tokoh Dan Beuticion Saat Berada Diatas Panggung



(dokumen pribadi)

3. Foto Bersama Dosen Pembimbing



(dokumen pribadi)

4. Foto Bersama Seluruh Dosen Dan Mahasiswa



(dokumen pribadi)



PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JANUARI 2019